“Гвардейский взвод” Хак по мотивам вселенной Warhammer 40000

Мы не умираем,мы отправляемся на перегруппировку в ад!- речь комиссара Имперской гвардии.

Если у вас есть предложения вы всегда можете связаться с творцом

https://vk.com/id45192517



Общие ходы

Боевое действие битва тактика удача	Когда совершаешь опасное действие: ● с силой, агрессией, жестокостью, проверь **битву;** ● остроумно, хитро, маневрируя, проверь **тактику;** ● на пределе, на удачу, проверь **удачу**. **7-9** ты делаешь это, но оказываешься в трудной ситуации. МЦ расскажет худший исход, назначит цену или сложный выбор: запас, стресс, раны, союзники, воздействие, возможность и т.д.

Штурм битва запас	Когда захватываешь вражескую позицию или получаешь тактическое преимущество, потрать **запас** и проверь **битву**. **7-9** выбери 2, **10+** выбери 3: ● Захвати позицию ● Обстреляй позиции врага (враг **прижат**) ● Осуществи **атаку** ● Уровень урона -1 ● +1 преимущество союзнику

Атака	Когда атакуешь или попадаешь под атаку, проверь **урон**. Смотри оружие и уровень урона. МЦ скажет модификаторы

Под огнем	Когда под огнем и хочешь укрыться, падаешь (не можешь маневрировать) в **укрытие** или **маскируешься**, затем тебя атакуют

Взять себя в руки самообладание	Когда ты берешь себя в руки перед лицом физической или эмоциональной травмы, ран, ужаса, невыносимого насилия, выбери то, что ты **не** хочешь делать и проверь **самообладание:** ● Паниковать, отделиться, сбежать; ● Потерять контроль, одичать, причинять неоправданный вред; ● Застывать, отставать от своих; ● Растеряться, открыться. **10+** ты сохраняешь спокойствие; **7-9** ты делаешь одно из того, что не выбрал. МЦ выбирает; **6-** ты делаешь то, что выбрал.

Оценить ситуацию тактика	Задай МЦ вопрос и проверь **тактику**. **10+** МЦ ответит полно на вопрос и все дополнительные вопросы. **7-9** МЦ ответит на вопрос. **6-** МЦ расскажет часть информации. Примеры вопросов: Что здесь происходит? На что я должен обратить внимание? Какой лучший путь чтобы … ?

Поиск удача	Когда ищешь трофеи, проверь удачу. **7+** твоя находка ценится в 1-3 **пачки сигарет (**по ситуации) или ты нашел **информацию** на вражеской позиции. **10+** выбери 2, **7-9** выбери 1: ● ты делаешь это быстро, ● ты делаешь это без проблем, ● +6 пачек сигарет или важная информация

Критическая рана +раны	Когда получаешь **критическую рану**, выбываешь из боя. Проверь **раны**. **10+** это смертельно, немедленно нужна помощь; **7-9** можешь совершить последнее действие, а затем примени результат 10+; **6-** можешь действовать, но получаешь 1 рану из-за потери крови или 1 стресс из-за шока

Действие NPC Умение подразделения	Когда NPC совершает независимое действие, проверь **умение подразделения**. **7+** NPC делает все настолько хорошо, на сколько это возможно; **7-9** МЦ бросает 3Д6 урона (МЦ может назначить модификатор), стресс – это потеря морали, материалов, запасов, задержка; рана – NPC ранен

Помощь отношения	Если помогаешь проверь **отношения.** 10+ выбери 1 и отношения +1. **7-9** выбери 1, если снижаешь отношения на 1. 6- выбери 1, если получишь 1 стресс. ● Помогаешь, +1 преимущество. ● Подбадриваешь, лечишь 1 стресс. ● Оказываешь первую помощь. Лечишь 1 рану или стабилизируешь смертельно раненного пока находишься с ним.

Приказать лидерство	Когда приказываешь, проверь **лидерство**. **7+** твой приказ должны исполнить или получат **1 стресс**, **10+ 2 стресса**, а не 1

Перекур 0-3 сигареты	Когда отдыхаешь в комфорте между заданиями вылечи 2 стресса и 1 рану. Потрать сигареты, сделай выбор за каждую потраченную пачку сигарет: ● Отношение +1, собеседник может сделать то же самое. ● Ты отдохнул вылечи 1 рану. ● Ты расслабился, вылечи 1 стресс.

Пополнение запаса запас	Когда пополняешь запас, потрать 1 запас подразделения и распредели 6 запасов между PC. Или наоборот.

Петиция Лидерство сигареты	Когда пишешь петицию высшему командованию, проверь **лидерство** или **потрать** 1-3 **пачки сигарет**. **10+** ты находишь контакт с тем, кто сделает все возможное. **7-9** МЦ выбирает компромисс: ты получишь что-то меньшее, этот мост сожжен, кто-то будет тебя иметь за это, ты должен что-то взамен

Столкновени Умение подразделения	Когда начинаешь задание учти следующие модификаторы: ● Помощь другого подразделения, +1 ● Полезные разведданные, +1 ● Нет оптимальных ресурсов/людей, -1 ● Нежелательное состояние (погода/ ландшафт), -1 ● Отсутствие энтузиазма, страх, усталость, -1 Проверь **умение подразделения. 12+ получи все, 10-11** выбери 2, **7-9** выбери 1: ● Инициатива в твоих руках. ● Все единицы на связи и готовы действовать слажено и одновременно. ● У тебя тактическое преимущество/ лучшая позиция/ укрытие/ маскировка/ вы идентифицировали вражеские цели и т.д.

Письмо домой опыт отношения	В конце сессии каждый PC пишет письмо домой: ● Каждую выполненная задача – 1 опыт ● Выдающиеся заслуги – 3 опыта ● PC умер – 1 повышение новому PC ● Тебе кто-то помог? +1 отношения ● Кто-то подставил? -1 отношения

Гвардеец



Имя

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

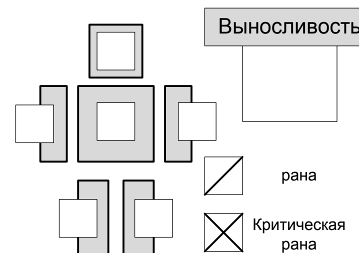
Характеристики Битва +2,Удача +1/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

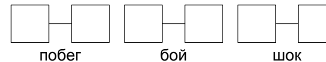
Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс 

побег бой шок

Выдержка

Запас 

Сигареты

Опыт 

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Погрязнуть в еретической скверне

 **Лик Императора**:Когда умираешь, соверши атаку, за каждый оставшийся запас +1Д6 и/или +область. Попавшие под атаку союзники получают 1Д6 осколочный урон.

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

- ■ Когда следуя приказу подставляешься под огонь, получи **опыт**
- ☐ +1 битва (не более +3)
- ☐ Когда **помогаешь**, приемущество +2, вместо +1
- ☐ Когда **ищешь** патроны или оружие, проверь **битву**
- ☐ Когда **берешь себя в руки**, проверь **битву**
- ☐ Молитва Богу императору-залечи 2 стресса. Критические раны больше не дают штрафов -твое рвение достойно даже астартес.
- ☐ Когда **штурмуешь**, можешь тратить **запас**, чтобы получить +1 к проверке
- ☐ +1 выдержка
- ☐ Когда **штурмуешь** превосходящие силы врага, +1 выдержка и +1 выносливость
- ☐ Во время боя острый гвардейский глаз замечает все, что может быть использовано в качестве укрытия или лучшие позиции для стрельбы. Вне боя можешь строить фортификации,рыть траншеи.Можно тратить запас

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- ☐ Авто-пистолет и палаш (2Д6, 0-25, очередь,быстрое), дымовуха (0-25, запас, маскировка)и граната (4Д6, 8-25, запас, осколки),гвардейский нагрудник
- ☐ Лазган (3Д6, 26-200, очередь), дымовуха (0-25, запас, маскировка) или граната (4Д6, 8-25, запас, осколки),флакброня

Каска,гвардейская униформа,штык (2Д6, 0-7), сменные обоймы, гвардейский ранец, мелочевки на 3 пачки сигарет, нож (2Д6, 0-7),сухпаек,лазпистолет
1 личная вещь (опиши)

Комиссар



Имя

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Ты выпускник Схола прогениум. У тебя нет прошлого. И да письмо домой ты отправить не можешь, ведь и дома у тебя нет. Когда подчиненный отправляет письмо домой получи +1 или -1 историю с ним прочитав его. Ты комиссар , читать чужие письма твоя работа

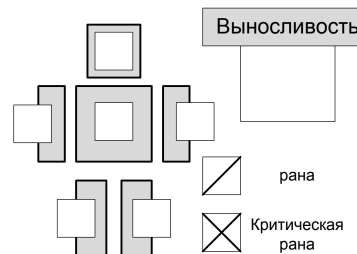
Характеристики Лидерство +2, +1+/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

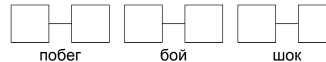
Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2,со всеми остальными PC или NPC +1 или - 1(поровну)

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Стресс



Выдержка

Запас



Сигареты

Опыт



Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Пристрелил беглеца
- Прочитал чужое письмо

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Погрязнуть в еретической скверне



Когда умираешь, запроси **огневую поддержку** на 10+. Или отдай последний приказ. Выполняющие твой приказ получают +1

Ходы получи первые 2 хода и выбери еще 1

Когда воодушевляешь бойцов перед заданием, проверь **лидерство**. **10+** выбери 3, **7-9** выбери 2, **6-** выбери 1: В течении сессии трать каждый выбор на одного бойца.

- Держи голову ниже! +1 выносливость;
- Ты должен сделать это! +1 выдержка;
- Короткими очередями! +1 запас;
- Огонь! +1 уровень урона.

Полевой суд.когда солдаты бегут, расстреляй предателей, получи опыт, все вокруг возвращаются в бой и больше не могут и помыслить о побеге. Больше не нужно брать себя в руки

Когда запрашиваешь **огневую поддержку**, проверь **лидерство**. **7+** потрать 1 **запас** подразделения. **10+** поддержка будет такой, как ты хотел, **7-9** МЦ выбирает 1:

- Огонь слишком близко к своим, распредели 4 стресса;
- Эффект ниже, чем ожидалось;
- Придется подождать.

Когда **приказываешь ,**тому кто должен подчиниться, +1

+1 Лидерство (не более +3)

Устрашающее присутствие.Члены Отделения затылком чувствуют подозрительный взгляд комиссара и опасаются угрозы безжалостного наказания, исходящей от него.+2 стресса.Когда приказываешь одному отстальные тоже получают +1

Экипировка выбери одно

- Плазма-пистолет и простой палаш
- Силовой палаш отделанный золотом и гвардеец щтраф бата с взрывным ошейником

Комиссарская униформа, личная вешь(опиши),болт-пистолет(3Д6 0-50,быстрый),бинокль инфракрасный,мелочевки на 2 пачки сигарет,Терранская сигара

Военврач



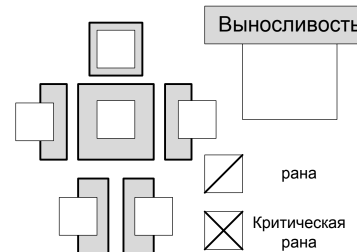
Характеристики Самообладание +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

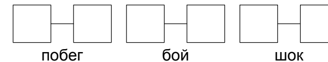
Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Выносливость

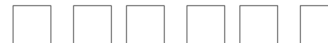
рана

Критическая рана

Стресс 

побег бой шок

Выдержка

Запас 

Сигареты

Опыт 

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Погрязнуть в еретической скверне

Имя

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

 **Сам себе хируг:** Когда умираешь, скрой раны и продолжай действовать. Совершая свой ход, получаешь 10+. Когда опасность отступает, раны дают о себе знать.

Ходы получи первый ход и выбери еще 3

- [x] Когда помогаешь раненому на поле боя, проверь **самообладание**. **10+** выбери 2**, 7-9** выбери 1**:**
  - возвращаешь его в бой, получи **опыт**;
  - стабилизируешь, ему не станет хуже;
  - лечишь его раны. Проверь слабый урон [самообладание]Д6. Потрать запас для повтора или для повышения уровня урона
- [ ] Пока помогаешь раненым в бою, ты и твои пациенты +1 выносливость
- [ ] Совершая боевое действие, чтобы спасти жизни, проверь самообладание
- [ ] Когда на поле боя не конфликтуешь с врагом, ты **замаскирован**
- [ ] +1 самообладание (не более +3)
- [ ] Когда проводишь время, обеспечиваешь комфорт или утешаешь раненого или умирающего, он восстанавливает 1 **стресс** и **отношения** с тобой +1. Можешь увеличить или уменьшить **отношения** с ним на 1
- [ ] Когда лечишь солдат в спокойной обстановке между сессиями или проводишь время вдали от опасности, они лечат 1 рану. Можешь потратить 1 запас, чтобы пациент совершил выбор из хода **перекур**.

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- [ ] Лазкарабин (2Д6, 0-150, быстрый), дымовуха (0-25, запас, маскировка)
- [ ] Лазпистолет(2Д6 0-25 ,быстрый), дымовуха (0-25, запас, маскировка) стимпак(наркотик,запас)

Каска,гвардейская униформа,штык (2Д6, 0-7), сменные обоймы, гвардейский ранец, мелочевки на 5 пачки сигарет, нож (2Д6, 0-7),сухпаек,аптечка
1 личная вещь (опиши)

Сержант



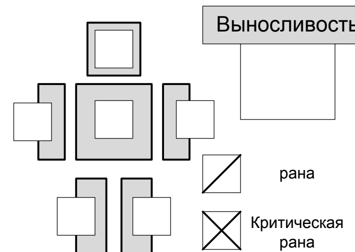
Характеристики Тактика +2, Битва +1, 0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

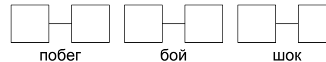
Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Стресс



Выдержка

Запас



Сигареты

Имя

Опыт



Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Погрязнуть в еретической скверне



Последний приказ:Когда умираешь, спроси МЦ, как твоим солдатам остаться живыми. Пока они не лезут на рожон и следуют твоему совету, +1 выдержка, +1 выносливость

Ходы получи первые два и выбери еще 1

- Когда руководишь, проверь **тактику**, исполняющие приказ +1. **6-** твои люди под ударом.Если вытаскиваешь отряд из сложной ситуации, получи **опыт**
- Когда кто-либо из твоих солдат убит или критически ранен в результате твоего приказа, получи **опыт**
- Когда планируешь задание, подразделение получает +1 к **столкновению**.
- +1 тактика (не более +3)
- После битвы восстанови 1 **стресс** или 1 **рану**
- Между сессиями и в перерывах, проверь **тактику**. **10+** подразделение получает запас, **7-9** запас и проблемы, **6-** только проблемы
- Когда **оцениваешь ситуацию**, +1 к **проверке** или **+1Д6** в атаке
- Вперед ,в атаку за мной! Увлеки подчиненных в яростную атаку +1 уровень урона.Учти по тебе будут шмалять

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- Лазкарабин (2Д6, 0-150, быстрый)гвардейский нагрудник,+1 пачка сигарет,сигнальная ракета
- Лазган (3Д6, 26-200, очередь), разгрузка +1 запас,палаш

Каска,гвардейская униформа,штык (2Д6, 0-7), сменные обоймы, гвардейский ранец, мелочевки на 5 пачки сигарет, нож (2Д6, 0-7),сухпаек,лазпистолет,граната,дымовуха,бинокль 1 личная вещь (опиши)

СНАЙПЕР



Имя

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, , доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

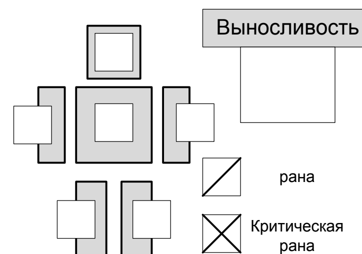
Характеристики Тактика +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс ☐-☐ ☐-☐ ☐-☐
побег бой шок

☐ Выдержка

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Сигареты

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ⮆

Получи опыт, если:
- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Погрязнуть в еретической скверне

 **Везунчик:** Когда умираешь выбери: 1) Еще один ход, а затем создаешь нового PC; 2) Получаешь контузию: -1 к любой характеристике (не менее -1) и выбываешь из боя

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

■ Когда есть время хорошо прицелиться, проверь **тактику**.
7+ цель уничтожена;
7-9 враги поняли откуда был выстрел. МЦ выбирает: тебя обстреливают, ты отрезан, на тебя охотятся.
Когда ты уничтожаешь важную цель, получи **опыт**

☐ Когда скрываешься от врагов, проверь **тактику**.
7+ ты **замаскирован**. **10+** так же восстанови 1 **стресс**

☐ Когда стреляешь из винтовки, увеличь **уровень урона**

☐ На расстоянии 101-500 из винтовки ты атакуешь **быстро**

☐ Когда осматриваешь позиции врага из замаскированной позиции и запоминаешь его передвижения, дислокацию и командующих, проверь тактику. **7+** выбери 1:
- получи информацию;
- +1 к ходу столкновение;
- +1 к ходу комиссара огневая поддержка;

9- МЦ выбирает цену (запас/время), воздействие, компромисс

☐ Когда наблюдаешь за целью и затем попадаешь в нее, получи **+1** к последующей атаке такой же или похожей цели

☐ Тратя 1 запас в ход, можешь **подавить** взвод(10). Они не могут высунуться и/или бежать иначе получат сильный урон

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

☐ Лонглаз (3Д6, 101-500, перезарядка) и автопистолет(2Д6 0-25,быстрое,очередь)

☐ Лонглаз(3Д6, 101-500, перезарядка),палаш и гвардейский жилет

Каска,гвардейская униформа,штык (2Д6, 0-7), сменные обоймы, гвардейский ранец, мелочевки на 3 пачки сигарет, нож (2Д6, 0-7),сухпаек,лазпистолет,Масхалат
1 личная вещь (опиши)

Штурмовик



Имя

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Как и комиссар ты сирота воспитанный в Схола прогениум. Твой дом -твой полк. Ты ветеран..В конце сессии скажи с кем из товарищей ты поделился боевым(при желании красочно опиши) опытом. Ему и тебе по 1 опыту

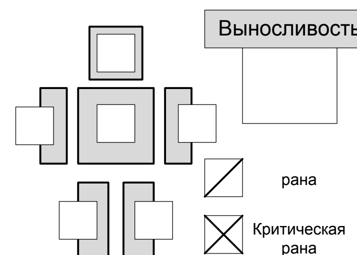
Характеристики Битва +2, Самообладание +1, 0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

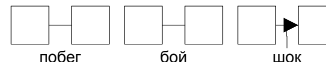
Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +1, +1+1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Стресс



Выдержка

Запас



Сигареты

Опыт



Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Поделился с товарищем опытом

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Погрязнуть в еретической скверне



Последний рывок:Когда умираешь, превозмогай. Чека в зубах, в руке "бабах". (запас+1)

Ходы получи первые два и выбери еще 2

- [x] Когда ты один против многих, ты один стоишь взвода(10)!
- [x] Когда минируешь и взрываешь бомбу, потрать 1 **запас**, проверь **тактику**. **10+** все идет по плану. **7-9** все работает, но МЦ вводит задержку, заминку или сложность
- [ ] Когда ты на фронте или в гуще боя, все в твоем отряде получают +1 выдержку
- [ ] Когда сражаешься на расстоянии до 25 м, урон +1Д6
- [ ] **Не просто солдат**:Когда у тебя есть время и материалы для импровизированного решения, скажи МЦ. МЦ назовет время и цену. Потрать **запас**, получи +1 к **боевому действию.** Можешь ускорить процесс потратив **запас**
- [ ] +1 выдержка
- [ ] Всегда собран, не нужно **брать себя в руки**. Если убиваешь врага в критическом состоянии или когда прижат, получи **опыт**
- [ ] Умру за тебя,Штурмовик присматривает за менее тренированными членами своего Отделения. Если в 10 метрах от Вашего персонажа любой Товарищ получает попадание, которое его убьет, Штурмовик может получить это попадание вместо него.Урон считается стандартно

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- [ ] Боевой дробовик(3Д6 ,0-25 осколки), Броня шутрмовика
- [ ] Лазган или лаз карабин (3Д6, 26-200, очередь), гвардейская броня

Закрытый шлем гвардейца,гвардейская униформа,штык (2Д6, 0-7), сменные обоймы, гвардейский ранец, мелочевки на 2 пачки, нож (2Д6,0-7),сухпаек,лазпистолет,граната,бомба
1 личная вещь (опиши). Запас +1

Капрал



Имя

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, , доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

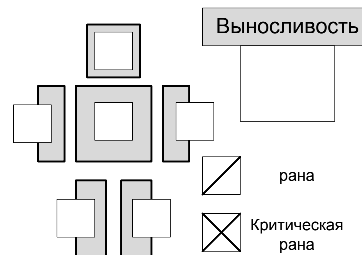
Характеристики Битва +1 ,+2, 0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс | Выдержка

Запас | Сигареты

Опыт

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Погрязнуть в еретической скверне

Лик Императора:Когда умираешь соверши атаку, за каждый оставшийся запас +1Д6 и/или +область. Попавшие под атаку союзники получают 1Д6 слабый урон.

Ходы получи первый, второй и выбери еще 1

- [x] Оруженосец.Твой товарищь тащит на себе множество боеприпасов + 2 запас
- [x] Потрать **1 запас** подразделения и получи **тяжелое оружие** на сессию: пусковую установку,плазмаган,мельту,огнемет или стабер(пулемет)
- [ ] Когда взаимодействуешь с техникой, проверь **тактику**. **10+** ты получаешь контроль или собираешь информацию или запрещаешь доступ противникам; **7-9** то же что и на 10+, но МЦ назначит цену, трудный выбор, компромисс
- [ ] Здоров как огрин +1 выносливость
- [ ] Потрать запас и построй с товарищем защитное или маскировочное сооружение.чем больше запаса потратишь тем лучше получится. 1 запас может потрать кто то из подразделения
- [ ] Концентрированный огонь. Когда с товарищем атакуешь одну цель +1 стресс ей и рядом стоящим
- [ ] +1 выдержка

Ход другого персонажа

Экипировка

- [ ] Боевой дробовик(3Д6 ,0-25 осколки),флак броня и противопехотная мина
- [ ] Лазкарабин (2Д6, 0-150, быстрый), мина,гвардейский жилет,

шлем гвардейца,гвардейская униформа,штык (2Д6, 0-7), сменные обоймы, гвардейский ранец, мелочевки на 4 пачки, нож (2Д6,0-7),сухпаек,лазпистолет,граната,
1 личная вещь (опиши).наркотик

Арсенал

Лазпистолет	2Д6	0-25	быстрый
Лазкарабин	2Д6	0-150	быстрый
Болт пистолет	3Д6	0-50	Быстрый,очередь(перегрев)
Лазган	3Д6	26-200	очередь
Авто-пистолет	2Д6	0-25	Очередь,быстрое
Снайперка Лонглаз	3Д6	101-500	перезарядка
Плазма пистолет	3Д6	0-30	ББ,перегрев
Боевой дробовик	3Д6	0-25	осколки
палаш	2Д6	0-7	террор
нож	2Д6	0-7	быстрый
штык	2Д6	0-7	+1Д6 на винтовке
Силовой палаш	3Д6	0-7	ББ,террор
дымовуха		0-25	маскировка, запас
граната	4Д6	8-25	осколки, запас
противотанковая мина	4Д6	0-7	осколки, ограничено
противопехотная мина	4Д6	0-7	ББ+, осколки, ограничено
Мельта-бомба	5Д6	26-100	ББ, огонь,запас, дист.

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

Стаббер	3Д6	25-200	очередь, прижать, запас, область, 2 чел
Пусковая установка	3Д6	50-300	ББ, осколки, запас, и противопехотка
Мельта	5Д6	0-15	ББ+,запас и противотанковая мина
Плазмаган	4Д6	10-50	Запас,если не попал брось удачу ,при успехе ты попал
Огнемет	4Д6	8-25	осколки, запас, область, террор, огонь

ББ против бронетехники;
ББ+ +2Д6 по бронетехнике;
Быстрое атакуешь первый;
Запас потрать 1 запас;
Область по всем в области;
Осколки все в области получают урон - осколками;
Очередь потрать 1 запас, чтобы атаковать по области или +1 к УУ;
Ограничено используется один раз;
Перезарядка,перегрев необходимо перезарядить;
Дист-приминимо дистанционно
Прижать цель под огнем, не может передвигаться;
Террор когда штурмуешь, +1. Когда отмечаешь стресс, отметь **побег**
Х чел расчет, за каждого отсутствующего –УУ

Флак броня-игнорирование осколков до 6 уу
Броня штурмовика-при критической ране не выбываешь из боя на 7-9
Масхалат-+1 когда маскируешься
Форма комиссара-1 стресс противнику на ближней дистанции
Гвардейский нагрудник-раз за сессию проверь удачу на 7-9 он отведет выстрел и придет в негодность
Разгрузочный жилет-+1 запас

Ранения

1) Учти модификаторы и характеристики оружия, брось Д6.
2) Посмотри по таблице «**уровень урона**» значение для каждого Д6.
3) Выдержка сокращает полученный стресс, выносливость – полученные раны.
4) Отметь полученный урон.

Атака бронетехники	Раны и стресс учитываются раздельно. Бронетехника выдерживает 3 стресса (выведение из строя с возможностью ремонта) или 3 ранения (уничтожение техники). Броня уменьшает получаемый урон, сначала раны, затем стресс.

Грузовик		быстрый, пассажиры
Экипаж: 1		Таран
Броня: нет		
БМП Химера		пассажиры
Экипаж: 3		тяжелый пулемет (4Д6, запас, 101-500, очередь, прижать, область)
Броня: 2		пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)
Шагоход страж		Десант 1,быстрый ,мобильный,тихий
Экипаж: 1		Мульти-лазер-3Д6, 26-300 лазер очередь,прижать
Броня: 1, фронт: 2		Огнемет или ракетница на один залп
САУ Василиск		
Экипаж: 4		главное орудие (8Д6, ББ, запас, область, осколки, 2 чел., 101-500)
Броня: 2, верх: 1		медленный
Танк Леман Русс		главное орудие (5Д6, ББ, запас, 2 чел., 101-500)
Экипаж: 4		Спаренные пукшки (3Д6, 26-300, очередь, прижать,быстрое)
Броня: 3, фронт: 4		
Тяжелый танк Громовержец		Главное орудие (7Д6, ББ, запас, осколки, 2 чел., 101-500)
Экипаж: 5		На усмотрение
Броня: 4, крыша:5		медленный

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Группа

один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности

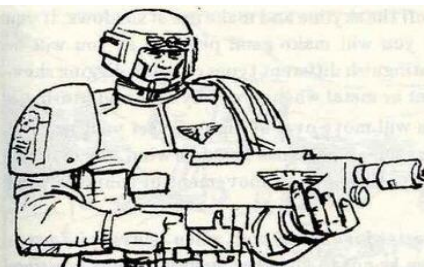
Модификаторы

Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ
Засада	УУ

урон не менее 1Д6 осколки

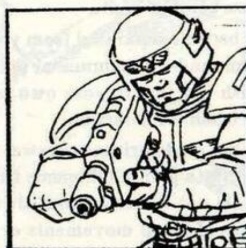


Various Types of Cover, and Their Correct Usage



Standing behind cover – groin and legs hidden.

Successful use of cover is dependant on gaining the correct balance between staying hidden, and being able to conduct action with as much freedom of movement as possible.



Sniping from window – abdomen, arms and head exposed



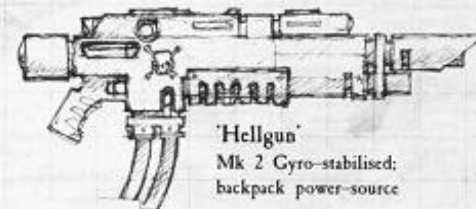
Crouched – lower body hidden



Looking around corner – only head exposed

Las weapons

Cheap to manufacture and simple to maintain, las weapons are issued to the Imperial Guard and are readily available on most Imperial worlds. Many variants on the basic design exist, but all serve the same purpose – the destruction of the Emperor's foes.



'Hellgun'
Mk 2 Gyro-stabilised; backpack power-source

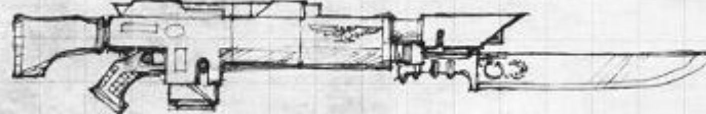
Laspistol
Short pattern; Kantreal manufactured





Lasgun
Mk 4 'Catachan' Lascarbine type

Lasgun
M36 Cadian issue Lasrifle with admantium bayonet

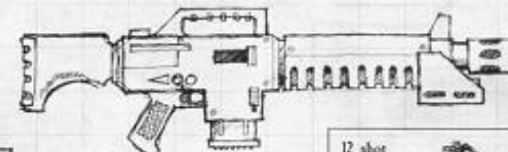


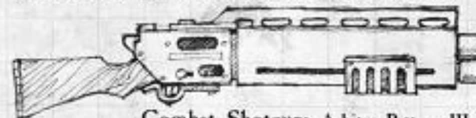


Mk 6 rechargeable power cell; fluid metal core

Solid slug weapons

Cheap and commonly available, such weapons fire a hail of bullets or shells and are often carried the Emperor's servants.





Combat Shotgun; Arbites Pattern III; 'Lawbringer'

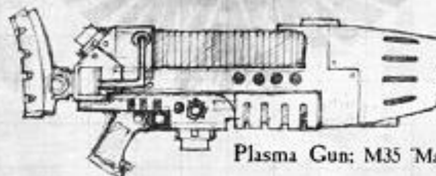
Autogun
M40 Armageddon pattern



12 shot solid slug magazine

Plasma weapons

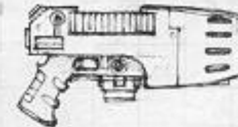
Rare and devastating weapons, they are the burning light of the Emperor.



Plasma Gun; M35 'Magnacore' type; Cadian Issue



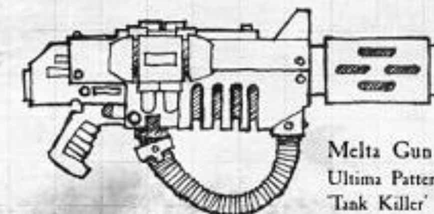
Plasma containment flasks; 10 shots



Plasma Pistol
MK III; 'Sunfury'

Melta guns

Melta guns use a two part injection system to force the pyrum-petrol gas into a sub-molecular state, which will vaporise just about any target, reducing it to a bubbling pool of molten slag. Many commanders issue such weapons to their most courageous soldiers, as they will be expected to put themseleves in harm's way most often, attacking tanks and storming enemy bunkers to employ their weapons to best effect.



Melta Gun
Ultima Pattern; 'Tank Killer'

Полк

Название

Отделение, взвод – 10 человек
Группа, отряд – 5 отделений
Рота – 2 группы
Полк (батальон) - 10(2) рот
Дивизия – от 2-х полков
Бригада - несколько полков

Подразделение – входит в состав части (как правило – Рота)

Командир полка

МЦ подчеркивает две **сильные стороны** командира:

Вдохновляющий, решительный, агрессивный, образованный, доблестный

МЦ подчеркивает одну **слабую черту** командира:

Слеп к потерям личного состава, ничерта не понимает в тактике, жаждущий победы, соревнующийся в силе



МЦ выбирает сильные и слабые стороны командиров для использования в игре, в том числе во время хода «**петиция**»

Подразделение

Название

Командир

МЦ подчеркивает две **сильные стороны** командира:

Результативный, организованный, расчетливый, опытный

МЦ подчеркивает одну **слабую черту** командира:

Излишне фанатичный , честолюбивый, безрассудный, нерешительный, жестокий, самоуверенный, обезумевший

PC создают подразделение вместе, но офицер имеет решающее слово

По умолчанию под командованием офицера отряд (около 50 чел.).
Умение подразделения 0
Запас подразделения 3

Выберите 2 преимущества:

- [ ] Хорошо экипированы. Когда атакуете, потратьте 1 запас и получите **+1Д6**
- [ ] Подразделение ветеранов. **Умение подразделения +1**
- [ ] Элитное подразделение. **Умение подразделения +1**
- [ ] Подразделение имеет доступ к разведданным. **+1 информация**
- [ ] Подразделение имеет хорошее снабжение. **+1 запас подразделения**
- [ ] Подразделение **мобильно** и имеет доступ к транспортным средствам, десантному самолету, лодке-амфибии
- [ ] Подразделение имеет **покровителя** на уровне роты или выше

Выберите 1 помеху:

- [ ] Подразделение в основном это «зеленые» новобранцы
- [ ] Подразделение выделено как отшельники, изгои
- [ ] Снабжение нарушено. **-1 запас подразделения**
- [ ] Подразделение враждует или конкурирует с остальными
- [ ] Подразделение набрано с дикого мира
- [ ] Подразделение на плохом счету у командира или в полку.Почему?

Умение подразделения

Запас подразделения

Преимущества

Помехи

Звание	Имя	Взвод	Статус

ПЛАН БОЯ

Используй **цель** для брифинга, на основе **методов** и **особенностей** задай РС несколько вопросов.
Ход **столкновение** создан специально, чтобы не затягивать развитие, планирование и подготовку. Как только МЦ сочтет необходимым перейти к действию, сделай этот ход.
Добытая **информация или разведданные** могут раскрыть новые возможности, лучшие позиции и др.

последовательность

1) Объясни цель
2) Обсудите методы
3) Обсудите особенности
4) Ход «Столкновение»
5) Ходы игроков

Каждая сессия может включать несколько ходов «Столкновение», например, если вы играет последовательность коротких боевых контактов

Проникновение	
	ЦЕЛЬ
	Незамечено пройти между вражеских позиций
	МЕТОД
	• Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы; • Создай маршрут и точку проникновения; • Избегай обнаружения и двигайся к цели.
	ОСОБЕННОСТИ
	• Позиции и состояние врагов; • Ландшафт.

Контратака	
	ЦЕЛЬ
	Задержать атакующих и мгновенно контратаковать
	МЕТОД
	• Назначь линии отступления и точки встречи; • Связь между частями для контратаки; • Отдай приказ боевого отступления и/или прикрытия.
	ОСОБЕННОСТИ
	• Позиции и состояние врагов и союзников; • Ландшафт.

Огонь и маневры	
	ЦЕЛЬ
	Обойти с фланга и уничтожить
	МЕТОД
	• Наблюдай за огневыми позициями; • Силы, атакующие с фланга; • Силы уничтожающие врага.
	ОСОБЕННОСТИ
	• Позиции и состояние врагов и союзников; • Ландшафт; • Атакующие силы могут быть заменены.

Клещи	
	ЦЕЛЬ
	Отрезать пути отступления и снабжение
	МЕТОД
	• Назначь окружающих справа и слева; • Прикрой наступление слева и справа.
	ОСОБЕННОСТИ
	• Позиции и состояние врагов; • Доступные силы и ресурсы; • Ландшафт.

Разведка	
	ЦЕЛЬ
	Получить информацию с минимальными столкновениями
	МЕТОД
	• Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы; • Создай маршрут; • Избегай прямого столкновения с врагом; • Собери информацию и вернись на базу.
	ОСОБЕННОСТИ
	• Позиции и состояние врагов; • Ландшафт.

Держать позицию	
	ЦЕЛЬ
	Отбросить наступающего врага
	МЕТОД
	• Собери команду: 1) Обороняемый периметр, 2) командный пункт, 3) огневые силы, 4) поддержка, санитары, минометы, • Укрепления;
	ОСОБЕННОСТИ
	• Особенности ландшафта и укреплений; • Помощь союзников; • Направление атаки врагов.

Засада	
	ЦЕЛЬ
	Атаковать, использую маскировку и неожиданность
	МЕТОД
	• Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы; • Найди место для засады и поле боя.
	ОСОБЕННОСТИ
	• Силы врага и направление движения; • Ландшафт.

Разведка боем	
	ЦЕЛЬ
	Атаковать меньшими силами, но не занимать позицию
	МЕТОД
	• Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы; • Создай маршрут; • Уничтожь или разбей врага и отступи, пока он не начал контратаку.
	ОСОБЕННОСТИ
	• Позиции и статус врага; • Ландшафт.

Ранения

1) Учти модификаторы и характеристики оружия, брось Д6.
2) Посмотри по таблице «**Уровень урона**» значение для каждого Д6.
3) Выдержка сокращает полученный стресс, выносливость – полученные раны.
4) Отметь полученный урон.

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

По умолчанию УУ **средний**

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Модификаторы

Укрытие
Частичное укрытие: -1Д6
Хорошее укрытие, окоп: -2Д6
Полное укрытие, бункер: - 3Д6

Маскировка
Цель замаскирована: -1 УУ

Маневр
Цель или атакующий быстро двигаются: -1 УУ

Засада
-1 УУ

Группа

Один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Очередь
+1Д6, особенность оружия

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности



(С) Стресс – отметьте в одном из квадратов. На следующее действие персонажа влияет квадрат, который был отмечен. **Побег**: отступать, искать укрытие, избегать врага, помогать союзникам. **Бой**: атаковать врага, преследовать, захватывать позицию. **Шок**: сжаться от страха, застыть, остановиться.

Если пустых квадратов стресса нет, отметьте критическое ранение в одном из них, персонаж остается в одном из состояний (побег, бой, шок), пока ему не окажут **помощь**.

(Р) Рана – отметь в квадрате в зависимости от ситуации. Если один квадрат отмечен дважды – это **критическая рана**.

(К) Критическая рана – отметь в пустом квадрате. Выбываешь из сцены. Сделай ход «критическая рана».
Если получаешь К, но ее некуда вписать, ты убит!

При атаки **группы** распределяйте С и Р равномерно. Стресс показывает потерю морали.

Когда **группа PC** атакует совместно, выберите лучший бросок и учтите модификатор группы.

МЦ рекомендуется учитывать ранения при разрешении заявок. Например, персонаж раненый в ногу должен **взять себя в руке**, когда быстро передвигается или маневрирует

В любом случае на урон бросается не менее **1Д6** осколки

Кинематографическая смерть (опциональное правило): Когда умираешь выбери:
1) Сделать **ход смерти**, а затем создать нового PC;
2) Получить контузию (-1 к битве, тактике или самообладанию PC), сменить описание и остаться в живых.

ХОДЫ МЦ

Главные
- Покажи хаос войны
- Покажи надвигающуюся угрозу
- Обстреляй
- Расскажи возможные последствия
- Дай возможность, назначь цену
- Раздели
- Поставь в трудную ситуацию
- Обменяй неприятности на неприятности
- Новости с фронта или из дома
- Дай передохнуть
- Уничтожь ресурсы
- Патроны должны закончиться
- Поставь на край, захвати
- Заставь купить
- Оберни происходящее против
- Покажи последствия
- Сделай ход битвы
- Сделай ход врага
- Начни обратный отсчет
- Спроси: «Что вы делаете?»
- Союзники отступают

Местность
- Засада
- Разрушения
- Затрудненное передвижение
- Ограниченная видимость
- Потерянные

Враги
- Атакуй, когда PC слабы
- Представляют угрозу
- Разведывают
- Защищают свои позиции
- Крадут или уничтожают ресурсы
- Заставляют пригнуться, прижимают
- Имеют лучшую позицию
- Уничтожают укрепления
- Одни помогают другим
- Ждут подкрепления
- Передвигаются скрыто, используют дым
- Отступают, перегруппировываются
- Контратакуют

Битва
- Открой опасную возможность
- Открой скрытые силы
- Артиллерия, минометы, снайперы
- Отклони или уничтожь снабжение
- Новое, конфликт, глупый приказ
- Патроны должны закончиться
- Туман войны

Другие
- Рисуй карты (заранее или на лету)
- Меняй масштаб времени: секунды, минуты, часы, дни, недели

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Группа

один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности

Модификаторы

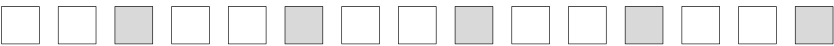
Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ
Засада	УУ

урон не менее 1Д6 осколки

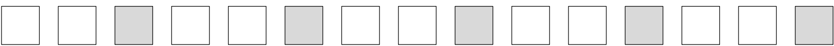
NPC

Стресс и ранения по NPC считаются одинаково. 2 попадания – тяжелое состояние. 3 попадание – NPC Выбывает из боя. Особые NPC имеют 4 жизни

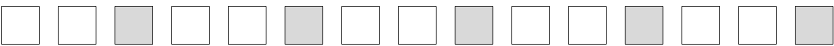
Описание



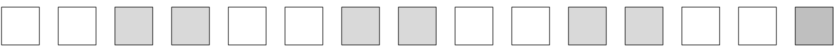
Описание



Описание



Описание



NPC

Стресс и ранения по NPC считаются одинаково. 2 попадания – тяжелое состояние. 3 попадание – NPC Выбывает из боя. Особые NPC имеют 4 жизни

Описание

Описание

Описание

Описание

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Группа

один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности

Модификаторы

Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ
Засада	УУ

урон не менее 1Д6 осколки

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

by Ryan Dunleavy

Пост Эпсилон. Фото



Силон	Арл	Барак	Ателлус	Аларик	Эйбл
Таурон	Бруул	Каин	Брутус	Аттила	Боунс
Трэнтор	Дар	Дариэль	Каллидон	Барбоса	Кризис
Венрис	Фрак	Илай	Кастус	Кортез	Каттер
Виктус	Фрал	Енох	Друстос	Константин	Декко
Ксантис	Гарм	Фраст	Флавион	Кромвель	Дакка
Джагатай	Грыш	Гай	Галлус	Дорн	Фраг
Хан	Грак	Гарвель	Гакстес	Дрейк	Флэйр
Леман	Хак	Гаст	Интиос	Айзен	Финиаль
Лев	Джарр	Игнат	Джастилус	Феррус	Грим
Магнус	Кар	Ишмаэль	Кальтос	Грендель	Гоб
Стаббер	Каарл	Иерихон	Лицилус	Жиллиман	Ганнер
Вербал	Крелл	Клайт	Люпус	Хэвлок	Хакер
Тит	Лек	Лазарь	Маллеар	Иактон	Джейкс
Уриан	Мар	Мордехай	Металус	Меркуцио	Крак
Варний	Мир	Митра	Нигилиус	Никсиос	Лаг
Ксеркс	Нарл	Никодим	Новус	Рамирес	Монгрел
Зэддион	Орл	Понтий	Октус	Сергар	Плекс
Зариэль	Френц	Квинт	Претус	Сигизмунд	Рэт
Жарков	Кварл	Рабалий	Квинтос	Тибальд	Рэд
Так	Рот	Ристий	Ральтус	Верн	Соуни
Ульт	Рага	Сильван	Рэвион	Вольф	Скэб
Варн	Стиг	Соломон	Регис	Уолси	Скэммер
Вракс	Стрэнг	Таддий	Северус	Зэйн	Скайв
Ярн	Зэк	Шенк	Шив	Шэм	Штерн